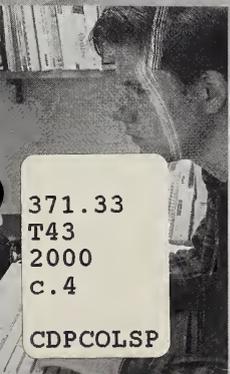




Programme d'études

Technologies de l'information et de la communication

Maternelle - 12^e année



371.33
T43
2000
c.4

CDPCOLSP

Alberta
LEARNING

Direction de l'éducation française



EX LIBRIS
UNIVERSITATIS
ALBERTENSIS

Technologies de l'information et de la communication

Maternelle – 12^e année

Le programme d'études des TIC n'est pas conçu pour être enseigné comme une matière à part; il doit être intégré aux programmes et aux cours de base.

DONNÉES DE CATALOGAGE AVANT PUBLICATION (ALBERTA LEARNING)

Alberta. Alberta Learning. Direction de l'éducation française.

Technologies de l'information et de la communication :
programme d'études : maternelle – 12^e année.

ISBN 0-7785-1101-4

1. Technologie éducative – Alberta. 2. Enseignement assisté par ordinateur – Alberta. 3. Technologie de l'information – Étude et enseignement – Alberta. I. Titre.

LB1028.3.A333 2000

371.3944

On peut télécharger ce document à l'adresse Internet suivante : URL: <www.learning.gov.ab.ca>ou obtenir des exemplaires imprimés au :

Learning Resources Distributing Centre
12360, 142^e Rue
Edmonton (Alberta) Canada T5L 4X9
Téléphone : (780) 427-5775
Télécopieur : (780) 422-9750

Pour obtenir de plus amples renseignements, communiquer avec :

Direction de l'éducation française
Alberta Learning
11160, avenue Jasper
Edmonton (Alberta) Canada T5K 0L2
Téléphone : (780) 427-2940
Télécopieur : (780) 422-1947

Pour appeler sans frais à l'extérieur d'Edmonton, composer le 310-0000.

Cette publication est destinée au/aux :

<i>Élèves</i>	
<i>Enseignants</i>	✓
<i>Administrateurs (directeurs, directeurs généraux)</i>	✓
<i>Conseillers</i>	✓
<i>Parents</i>	
<i>Grand public</i>	
<i>Autres (à spécifier)</i>	

Copyright © 2000, la Couronne du chef de la province d'Alberta, représentée par le ministre de l'Apprentissage, Alberta Learning, Direction de l'éducation française, 11160, avenue Jasper, Edmonton (Alberta), T5K 0L2, téléphone : (780) 427-2940, télécopieur : (780) 422-1947, adel : DEF@edc.gov.ab.ca

Alberta Learning autorise la reproduction de la présente publication à des fins pédagogiques et sans but lucratif.

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

A. RAISON D'ÊTRE ET PHILOSOPHIE

Le programme d'études des Technologies de l'information et de la communication (TIC) offre une perspective globale sur la nature des technologies, sur les différentes façons de les utiliser et sur les effets des TIC sur la personne et sur la société. Il incite les élèves, de la maternelle à la 12^e année, à affronter les complexités, de même que les avantages et les inconvénients, des technologies, et ce, aussi bien dans leur vie personnelle que professionnelle. **Le programme d'études des TIC n'est pas conçu pour être enseigné comme une matière à part; il doit être intégré aux programmes et aux cours de base.**

C'est en contextualisant l'apprentissage en TIC qu'il se fera le mieux. Ainsi, les activités, les projets et les problèmes qui reproduisent des situations réelles constituent des contextes efficaces pour l'apprentissage des technologies. Les élèves apprendront :

- que même si les technologies sont souvent complexes, elles représentent une « façon de faire les choses »;
- à connaître les effets des technologies sur leur vie personnelle et professionnelle;
- comment choisir les procédés, outils et techniques qu'ils doivent utiliser, et à quel moment les utiliser;
- comment employer et mettre en application une variété de technologies de l'information et de la communication pour résoudre des problèmes, prendre des décisions et faire des recherches dans diverses matières.

Les technologies rendront bien service aux élèves contemporains, que ce soit lorsqu'ils entreront sur le marché du travail, dans le cadre d'études complémentaires qu'ils suivront durant toute leur vie, ou dans leur vie

personnelle à titre de citoyens curieux, réfléchis, perspicaces et bienveillants. De nos jours, les technologies de pointe nous envahissent plus que jamais et leurs usages continuent d'être de plus en plus prépondérants. Les TIC rehaussent et modifient l'activité humaine de manière considérable. Elles nous permettent de vivre, de travailler et de penser d'une manière que la plupart d'entre nous n'auraient jamais pu imaginer.

Puisque les effets des technologies sont de plus en plus importantes, et qu'elles s'exercent sur une si grande échelle pour tous (les personnes, les groupes et les pays tout entiers), les élèves doivent être prêts à comprendre, utiliser et mettre en pratique les TIC de manière efficace, tout en respectant les principes de l'éthique.

Une façon de faire les choses

Les technologies sont une manière de faire les choses. Les TIC nous offrent de nouvelles façons de communiquer, de faire des recherches, de prendre des décisions et de résoudre des problèmes. Ces technologies consistent en des procédés, des outils et des techniques qui modifient l'activité humaine. Ces procédés, outils et techniques servent à :

- recueillir et déterminer l'information;
- classer et organiser;
- résumer et faire des synthèses;
- analyser et évaluer;
- formuler des hypothèses et faire des prévisions.

Dans le programme d'études des TIC, le tout est regroupé en trois catégories interdépendantes :

- la communication, l'enquête, la prise de décisions et la résolution de problèmes;
- les opérations, les connaissances et les concepts de base;
- les procédés de productivité.

La communication, l'enquête, la prise de décisions et la résolution de problèmes sont axées sur l'aptitude à recourir à une variété de procédés afin d'évaluer l'information de manière critique, de gérer la recherche, de résoudre des problèmes, de faire des recherches et de communiquer avec divers publics. On s'attend à ce que les élèves mettent leurs connaissances et leurs habiletés en pratique dans des situations réelles.

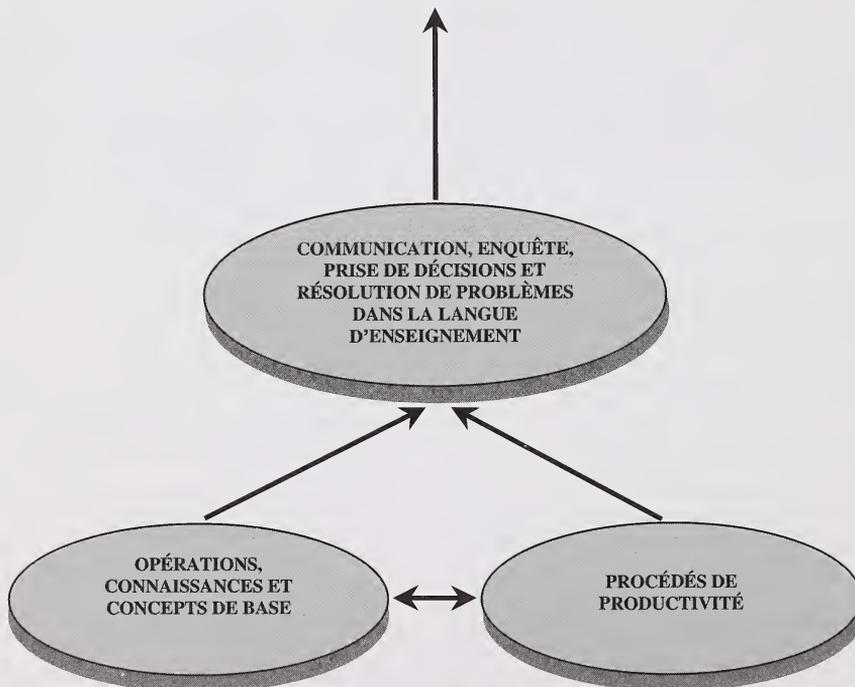
Les opérations, les connaissances et les concepts de base se rapportent à la compréhension de la nature et des effets des technologies, à l'emploi des

technologies et des médias de masse dans un contexte numérisé en respectant les principes de la morale et de l'éthique, aux questions d'ordre ergonomique et sécuritaire et aux opérations de base en technologies de l'informatique, de la télécommunication et du multimédia.

Les procédés de productivité concernent les connaissances et les habiletés nécessaires pour permettre l'utilisation d'une variété d'outils et de techniques de productivité de base. Il peut s'agir, par exemple, de la composition de textes, de l'organisation de données, de la composition et de la manipulation graphique, audio et multimédia, de l'intégration des médias et des procédés, ainsi que de la communication électronique, de la navigation et de la collaboration grâce à des moyens électroniques.

Les compétences en TIC à la fin du secondaire sont représentées dans le schéma ci-dessous.

COMPÉTENCES À LA FIN DU SECONDAIRE



Résultats d'apprentissage des Technologies de l'information et de la communication

DOCUMENTS POUR LA PROGRAMMATION EN TIC

Les documents suivants ont été préparés pour les TIC :

- le programme d'études des TIC qui comprend :
 - les résultats d'apprentissage généraux;
 - les résultats d'apprentissage spécifiques;
- des exemples de tâches d'intégration;
- un cadre d'évaluation.

L'acquisition des habiletés se fait progressivement au fil des années scolaires.

Le programme d'études :

Résultats d'apprentissage généraux

Les résultats d'apprentissage généraux sont des énoncés faisant ressortir ce que les élèves devraient savoir, devraient être capables de faire et devraient valoriser lorsqu'ils terminent chaque cycle.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les résultats d'apprentissage spécifiques sont des énoncés précisant les connaissances, les habiletés et les attitudes d'un résultat d'apprentissage général.

Exemples de tâches d'intégration

Des exemples de tâches d'intégration sont fournis dans les documents d'accompagnement. Ils sont organisés en fonction des années scolaires et des matières. Il s'agit d'exemples de tâches qui démontrent et détaillent les résultats d'apprentissage spécifiques. Ils jouent un rôle important en ce sens qu'ils expliquent l'intention des résultats d'apprentissage et font ressortir leur ampleur, leur portée et leur étendue. On a également suggéré comment ils devraient être intégrés à certaines années scolaires et (ou) matières. Cependant, ils peuvent être utilisés dans l'ordre qui conviendra le mieux aux besoins des élèves. **L'usage des exemples de tâches d'intégration est discrétionnaire.**

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE DU PROGRAMME D'ÉTUDES

Les résultats d'apprentissage du programme d'études des TIC sont présentés de deux manières : par catégorie de résultats et par cycle.

PROGRAMMES FRANCOPHONE ET D'IMMERSION FRANÇAISE

Les écoles qui offrent les programmes francophone et d'immersion française doivent tenir compte du fait que les résultats d'apprentissage des TIC doivent être atteints dans la langue française. Par conséquent, l'acquisition des logiciels et des systèmes d'exploitation doit être conforme à la langue d'apprentissage. Dans le cas des écoles à deux régimes d'enseignement, les décisions relatives aux logiciels et aux systèmes d'exploitation doivent être prises en fonction des besoins des deux clientèles d'élèves.

Comme c'est le cas de toute matière offerte dans le cadre d'une programmation française, soit dans une classe francophone ou d'immersion, les technologies de l'information et de la communication contribuent au développement langagier de l'élève. Les TIC sont appelées à jouer un rôle de plus en plus important tout au long de la vie des élèves. Il est donc essentiel qu'ils acquièrent la terminologie et les structures propres à ce sujet, de façon à pouvoir s'exprimer correctement quel que soit le domaine dans lequel ils travailleront.

Pour les élèves des programmes francophones, il est primordial que l'apprentissage des technologies de l'information et de la communication s'insère dans une vision. Cette vision les amène à maîtriser le français en tant que langue première, et à l'utiliser de façon spontanée, à éveiller, à fortifier leur identité et leur fierté culturelle et linguistique en tant que francophone, et à développer chez eux l'appartenance à la communauté francophone de leur milieu immédiat, du Canada et du monde. Il est important de saisir le potentiel que représentent les TIC pour appuyer cette vision et pour soutenir la motivation de l'élève dans son éducation francophone. Ce potentiel peut s'actualiser en établissant des liens et des initiatives entre élèves et communautés au niveau local ou international. Ils permettront la création de nouveaux lieux d'ouverture aux autres, de partage de la langue française, de conscience d'une identité francophone et d'insertion dans l'espace culturel francophone avec toute sa diversité, ses ressemblances et ses différences.

LOGICIELS

Parmi les logiciels convenables, notons :

- des logiciels de traitement de texte;
- des bases de données;
- des tableurs;
- des logiciels de dessin, de coloriage et de graphisme;
- un fureteur Internet;
- un logiciel de courrier électronique;
- des applications multimédias;
- des banques de clip art, de clip vidéo et de clip audio.

Organisations des résultats d'apprentissage

CATÉGORIES DE RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

- C1** Les élèves accèdent à l'information, l'utilisent et la communiquent, au moyen de différentes technologies.
- C2** Les élèves recherchent différents points de vue au moyen de la technologie de l'information.
- C3** Les élèves évaluent l'information avec un esprit critique à l'aide de différentes technologies.
- C4** Les élèves utilisent des procédés et des outils organisationnels pour gérer l'enquête.
- C5** Les élèves utilisent la technologie pour faciliter la collaboration au cours d'une enquête.
- C6** Les élèves utilisent la technologie pour rechercher l'information et (ou) pour résoudre des problèmes.
- C7** Les élèves utilisent des techniques de recherche électronique pour construire leurs savoirs et leur donner du sens.

Fonctions, connaissances et concepts de base

- F1** Les élèves démontrent une bonne compréhension de la nature de la technologie.
- F2** Les élèves comprennent le rôle de la technologie par rapport à eux-mêmes, au travail et à la société.
- F3** Les élèves démontrent qu'ils utilisent la technologie en respectant les principes de la morale et de l'éthique.
- F4** Les élèves démontrent qu'ils deviennent des consommateurs éclairés des médias de masse et de l'information électronique.
- F5** Les élèves mettent en pratique les principes d'ergonomie et de sécurité quand ils utilisent la technologie.
- F6** Les élèves démontrent une compréhension fondamentale des habiletés opérationnelles que requièrent différentes technologies.

Procédés de productivité

- P1** Les élèves rédigent un texte, le révisent et en font la mise en page.
- P2** Les élèves organisent et manipulent des données.
- P3** Les élèves communiquent à l'aide des multimédias.
- P4** Les élèves intègrent différentes applications.
- P5** Les élèves naviguent et créent des ressources contenant des hyperliens (hypertextes).
- P6** Les élèves utilisent la technologie de la communication pour interagir avec autrui.

B. RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES PAR CATÉGORIE

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C1 Les élèves accèdent à l'information, l'utilisent et la communiquent, au moyen de différentes technologies.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C1 1.1 accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir de sources électroniques dans le cadre d'une enquête donnée</p> <p>1.2 traiter l'information venant de quelques sources et reformuler ce qu'il a découvert</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C1 2.1 accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir d'Internet en utilisant un chemin de recherche particulier ou certaines adresses Web</p> <p>2.2 organiser l'information recueillie à partir d'Internet ou d'une autre source électronique en choisissant et en entrant les données dans des fichiers ou des catégories logiques, et communiquer efficacement et selon les formes appropriées – discours, rapports, présentations multimédias – en appliquant la technologie de l'information qui convient aux personnes et aux fins visées</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C1 3.1 planifier et effectuer une recherche à l'aide d'une vaste gamme de sources électroniques</p> <p>3.2 préciser les paramètres de sa recherche pour limiter les sources pertinentes à un nombre gérable</p> <p>3.3 accéder à des applications et à des techniques multimédias, et les utiliser à partir de sources autonomes et en ligne</p> <p>3.4 accéder à l'information et l'extraire à partir du réseau électronique</p> <p>3.5 analyser l'information et en faire la synthèse pour créer un produit</p> <p>3.6 communiquer de façon convaincante et engageante, selon les formes appropriées – discours, rapports, présentations multimédias – en appliquant la technologie de l'information qui convient au contenu, aux personnes et aux fins visées</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
	<p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C1 4.1 planifier et effectuer des recherches complexes à l'aide de plusieurs sources électroniques</p> <p>4.2 choisir l'information à partir de sources pertinentes – primaires et secondaires</p> <p>4.3 évaluer et expliquer les avantages et les inconvénients de différentes stratégies de recherche</p> <p>4.4 communiquer d'une façon convaincante et engageante, selon les formes appropriées – discours, lettres, rapports, présentations multimédias – en appliquant la technologie de l'information qui convient au contexte ainsi qu'aux personnes et aux fins visées, tout en parvenant à démontrer une bonne compréhension de questions complexes</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C2 Les élèves recherchent différents points de vue au moyen des technologies de l'information.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C2 1.1 [aucun résultat visé pour ce cycle]</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C2 2.1 chercher des réponses à des questions en consultant différentes sources à l'aide des médias électroniques</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C2 3.1 accéder à différents points de vue sur des sujets donnés à l'aide de techniques appropriées</p> <p>3.2 assembler et organiser différents points de vue afin d'en évaluer la validité</p> <p>3.3 utiliser la technologie de l'information pour trouver des faits permettant d'appuyer ou de réfuter divers points de vue</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C2 4.1 consulter une vaste gamme de sources reflétant des points de vue variés sur des sujets particuliers</p> <p>4.2 évaluer la validité des points de vue recueillis à la lumière d'autres sources</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C3 Les élèves évaluent l'information avec un esprit critique à l'aide de différentes technologies.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C3 1.1 comparer l'information venant de sources électroniques de types semblables</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C3 2.1 identifier et distinguer les points de vue provenant de sources électroniques sur un sujet particulier</p> <p>2.2 reconnaître que l'information sert à des fins différentes et qu'il est nécessaire de l'examiner pour en vérifier l'exactitude ou la pertinence</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C3 3.1 évaluer l'autorité [personne, organisme, institution reconnus dans leur domaine] et la fiabilité des sources électroniques</p> <p>3.2 évaluer la pertinence de l'information obtenue par des moyens électroniques sur un sujet particulier</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C3 4.1 évaluer l'autorité [personne, organisme, institution reconnus dans leur domaine], la fiabilité et la validité de l'information obtenue par des moyens électroniques</p> <p>4.2 faire preuve de discernement dans le choix de l'information obtenue par des moyens électroniques sur un sujet particulier</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C4 Les élèves utilisent des procédés et des outils organisationnels pour gérer l'enquête.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C4 1.1 suivre un plan pour effectuer une enquête spécifique</p> <p>1.2 formuler des questions nouvelles à mesure que la recherche progresse</p> <p>1.3 organiser l'information tirée de plus d'une source</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C4 2.1 créer et suivre un plan (y incluant les étapes de réalisation) qui orientera son enquête, et le modifier au besoin</p> <p>2.2 organiser l'information au moyen de différents outils — base de données, tableau ou élaboration électronique de schémas conceptuels</p> <p>2.3 réfléchir aux processus qui ont servi à compléter un projet donné, et les décrire</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C4 3.1 créer un plan pour l'enquête qui tient compte des principes de gestion du temps</p> <p>3.2 élaborer un processus permettant de gérer la somme d'information accessible à partir de sources électroniques</p> <p>3.3 démontrer l'utilisation des habiletés avancées de recherche requises afin de limiter le nombre de réponses pertinentes en provenance de base de données électroniques et autonomes, telles que la formulation de demandes utilisant la logique booléenne (opérateurs « AND », « OR », etc.) et le choix de moteurs de recherche appropriés à la tâche</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C4 4.1 utiliser des calendriers, des logiciels de gestion de temps ou de projet pour faciliter le déroulement de l'enquête</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C5 Les élèves utilisent la technologie pour faciliter la collaboration au cours d'une enquête.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C5 1.1 partager l'information recueillie à partir de sources électroniques et les intégrer dans une tâche de groupe</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C5 2.1 extraire les données conservées dans des dispositifs de stockage disponibles – un fichier commun auquel un groupe a contribué, par exemple</p> <p>2.2 consigner ou enregistrer un remue-méninges de groupe, la planification et les échanges d'idées au moyen de la technologie</p> <p>2.3 élargir la portée d'un projet au-delà des murs de la classe en utilisant la technologie de la communication – le téléphone et le courrier électronique, par exemple</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C5 3.1 trouver, extraire et partager l'information tirée de sources électroniques – de fichiers communs, par exemple</p> <p>3.2 utiliser des réseaux de communication pour faire du remue-méninges, planifier et partager des idées avec des membres du groupe</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C5 4.1 utiliser les télécommunications pour poser des questions importantes à des spécialistes</p> <p>4.2 participer à différents types de tribunes (forums) électroniques</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C6 Les élèves utilisent la technologie pour rechercher l'information et (ou) pour résoudre des problèmes.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C6 1.1 déterminer un problème dans un contexte donné</p> <p>1.2 utiliser la technologie pour organiser et présenter des données dans le cadre d'une résolution de problèmes</p> <p>1.3 utiliser la technologie pour soutenir et pour faire part de ses conclusions</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C6 2.1 choisir et utiliser la technologie qui l'aidera à résoudre des problèmes</p> <p>2.2 utiliser les données recueillies à partir de différentes sources électroniques pour traiter de problèmes donnés</p> <p>2.3 utiliser des outils graphiques de schématisation/visualisation – élaboration électronique de schémas conceptuels, de diagrammes, par exemple – pour présenter les liens entre les idées et l'information dans le cadre d'une résolution de problèmes</p> <p>2.4 résoudre des problèmes à l'aide d'opérations numériques et de divers outils, tels que calculatrices et tableurs</p> <p>2.5 résoudre des problèmes nécessitant le tri, l'organisation, le classement et l'extension de données à l'aide de divers outils – calculatrices, tableurs, bases de données ou techniques hypertextes, notamment</p> <p>2.6 résoudre des problèmes liés à une question donnée au moyen d'outils de communication – traitement de texte ou courrier électronique – pour faire participer d'autres personnes au processus</p> <p>2.7 découvrir des solutions de rechange en utilisant la technologie pour faciliter le processus</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C6 3.1 élaborer un plan d'action clair en vue d'utiliser la technologie pour résoudre un problème</p> <p>3.2 déterminer le matériel et les outils à utiliser pour exécuter un plan d'action</p> <p>3.3 évaluer les solutions possibles et les progrès de la résolution de problèmes, et redéfinir le plan d'action au besoin</p> <p>3.4 formuler et vérifier les solutions possibles des problèmes à l'aide de l'ordinateur, au moyen de la conception assistée par ordinateur et de logiciels de modélisation, par exemple créer un modèle au moyen de techniques permettant de produire des inférences ou des hypothèses</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
	<p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C6 4.1 explorer et résoudre des problèmes de prédiction, de calcul et d'inférence</p> <p>4.2 explorer et résoudre des problèmes d'organisation et de manipulation de l'information</p> <p>4.3 manipuler des données en utilisant des techniques d'élaboration de diagrammes et de visualisation pour vérifier la validité des inférences et des probabilités</p> <p>4.4 créer de nouvelles façons de comprendre (appréhender) des situations problématiques en tirant parti de la technologie et de certaines techniques</p> <p>4.5 évaluer la pertinence de la technologie et des techniques utilisées pour explorer ou résoudre un problème donné</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C7 Les élèves utilisent des technologies de recherche électronique pour construire leurs savoirs et leur donner du sens.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>C7 1.1 élaborer des questions qui reflètent ses propres besoins d'information</p> <p>1.2 noter des informations en utilisant des mots-clés ou reformuler l'information dans ses mots</p> <p>1.3 tirer des conclusions à partir de l'information organisée</p> <p>1.4 faire des prédictions (formuler des hypothèses) d'après l'information organisée</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>C7 2.1 utiliser différentes technologies pour organiser l'information recueillie et en faire la synthèse</p> <p>2.2 utiliser certains outils de présentation pour établir des liens entre divers éléments d'information</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>C7 3.1 dégager une certaine structure ou certaines tendances dans des éléments organisés d'information</p> <p>3.2 établir des liens entre des données connexes organisées, et réunir divers éléments d'information pour en faire un message unifié</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>C7 4.1 utiliser des stratégies appropriées pour trouver l'information qui répond à ses besoins personnels</p> <p>4.2 analyser l'information et en faire la synthèse pour dégager les tendances et les liens entre différentes idées</p> <p>4.3 utiliser un logiciel de présentation qui lui permettra de démontrer ses savoirs</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F1 Les élèves démontrent une bonne compréhension de la nature de la technologie.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>F1 1.1 identifier les techniques et les outils permettant de communiquer, de stocker, d'extraire et de choisir l'information</p> <p>1.2 appliquer la terminologie qui convient aux technologies utilisées à ce niveau</p> <p>1.3 démontrer qu'il comprend que l'utilisateur gère et contrôle les effets de la technologie</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>F1 2.1 appliquer la terminologie qui convient aux technologies utilisées à ce niveau</p> <p>2.2 identifier et appliquer les techniques et les outils permettant de communiquer, de stocker, d'extraire et de choisir l'information</p> <p>2.3 expliquer les avantages et les inconvénients de l'utilisation des ordinateurs pour stocker, organiser, extraire et choisir l'information</p> <p>2.4 reconnaître les risques d'erreurs humaines dans l'utilisation de la technologie</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>F1 3.1 démontrer qu'il comprend que l'information peut être transmise au moyen de différents médias</p> <p>3.2 expliquer le concept de compatibilité entre les machines et les logiciels</p> <p>3.3 appliquer la terminologie qui convient aux technologies utilisées à ce niveau</p> <p>3.4 démontrer qu'il comprend que la technologie numérique fonctionne selon un ordre logique</p> <p>3.5 expliquer la différence entre les données numériques et les données analogiques dans les systèmes de communication</p> <p>3.6 expliquer comment le besoin de communiquer à l'échelle mondiale influence la technologie partout dans le monde</p> <p>3.7 démontrer la capacité d'identifier un problème technique pour le résoudre soi-même ou pour demander de l'aide</p> <p>3.8 démontrer qu'il comprend que la technologie est un processus, une technique ou un outil servant à modifier les activités humaines</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
	<p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>F1 4.1 évaluer les points forts et les faiblesses des simulations informatisées par rapport aux problèmes concrets</p> <p>4.2 résoudre des problèmes scientifiques et mathématiques en choisissant la technologie appropriée pour effectuer des calculs et des expériences</p> <p>4.3 appliquer la terminologie pertinente à la technologie dans toutes formes de communication</p> <p>4.4 démontrer qu'il comprend les principes généraux de la programmation et des algorithmes permettant aux logiciels d'effectuer des opérations et de résoudre des problèmes</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F2 Les élèves comprennent le rôle de la technologie par rapport à eux-mêmes, au travail et à la société.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>F2 1.1 identifier les technologies utilisées dans la vie quotidienne 1.2 décrire des technologies particulières servant à des fins précises</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>F2 2.1 décrire comment les progrès technologiques transforment sa vie 2.2 identifier le rôle de la technologie dans différentes carrières 2.3 examiner les questions d'ordre environnemental reliées à l'utilisation de la technologie 2.4 évaluer ce que représente pour chaque individu le fait d'avoir un accès illimité à l'information diffusée par les réseaux de communication tels qu'Internet 2.5 décrire, avec des exemples à l'appui, comment les réseaux de communication et d'information tels que le téléphone et Internet créent un village planétaire</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>F2 3.1 décrire l'impact de la technologie de la communication sur les lieux de travail, les modes de vie et l'environnement d'hier, d'aujourd'hui et de demain 3.2 identifier les débouchés ou les possibilités de carrière reliés à la technologie 3.3 identifier l'impact culturel de la mondialisation des communications 3.4 évaluer les forces de changement qui sont à l'origine de différentes inventions technologiques 3.5 faire des prévisions au sujet des tendances futures concernant le développement et l'effet de la technologie de la communication 3.6 expliquer comment la technologie peut servir à suivre les conditions de l'environnement à l'échelle locale et mondiale 3.7 analyser et évaluer les conséquences sociales de l'accès illimité à l'information 3.8 reconnaître comment la technologie des télécommunications modifie le temps et l'espace</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
	<p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>F2 4.1 utiliser la technologie à l'extérieur de la classe</p> <p>4.2 analyser la façon dont la créativité et les innovations technologiques transforment l'économie</p> <p>4.3 démontrer qu'il comprend les nouveaux systèmes de communication et ceux qui sont en voie d'émergence</p> <p>4.4 évaluer le potentiel des technologies en voie d'émergence</p> <p>4.5 appliquer des mesures de conservation dans l'utilisation de la technologie</p> <p>4.6 démontrer une compréhension des principes de base et des problématiques reliées au commerce électronique, tels que les mesures de sécurité, le respect de la vie privée, la commercialisation et les conséquences sur les gouvernements, le monde des affaires et les consommateurs</p> <p>4.7 - utiliser des sources d'information fiables et à jour de partout dans le monde</p> <p>F - <i>utiliser des sources d'information fiables et à jour de partout dans le monde francophone</i></p> <p>4.8 analyser et évaluer l'impact de la technologie sur la communauté mondiale</p>

F = pour programme francophone

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F3 Les élèves démontrent qu'ils utilisent la technologie en respectant les principes de la morale et de l'éthique.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>F3 1.1 se montrer courtois et respectueux des règles de conduite de la classe en faisant un usage approprié de l'ordinateur</p> <p>1.2 collaborer pour partager les ressources limitées</p> <p>1.3 démontrer une utilisation appropriée du matériel technologique</p> <p>1.4 reconnaître que tous les documents produits sous format électronique appartiennent à quelqu'un</p> <p>1.5 utiliser le protocole de communication approprié (Nétiquette)</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>F3 2.1 respecter le règlement adopté par l'école et le conseil scolaire en ce qui touche Internet et les services de réseau, y compris les permis d'utilisation de logiciel</p> <p>2.2 collaborer pour partager les ressources limitées</p> <p>2.3 respecter le protocole de communication approprié (langage et Nétiquette)</p> <p>2.4 indiquer la source des données électroniques obtenues par des moyens électroniques, telles que les adresses de sites Internet</p> <p>2.5 manifester du respect face à la vie privée et aux biens d'autrui</p> <p>2.6 utiliser les réseaux électroniques conformément aux règles de l'éthique</p> <p>2.7 respecter la loi sur le droit d'auteur</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>F3 3.1 utiliser judicieusement son temps et ses ressources sur le réseau</p> <p>3.2 expliquer les questions soulevées par la nécessité d'assurer à la fois le droit à l'information et le droit au respect de la vie privée</p> <p>3.3 comprendre le bien-fondé de la loi sur le droit d'auteur</p> <p>3.4 citer ses sources quand il utilise une documentation protégée par le droit d'auteur et (ou) appartenant au domaine public</p> <p>3.5 télécharger et ne transmettre que la documentation conforme aux politiques et aux pratiques d'utilisation du réseau en vigueur</p> <p>3.6 assumer sa responsabilité personnelle en adoptant un comportement et des attitudes conformes aux règles de l'éthique, et en faisant un usage convenable de la technologie et des sources d'information à l'échelle locale et globale</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
	<p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>F3 4.1 démontrer qu'il comprend comment les changements technologiques peuvent être utiles ou nuisibles pour la société</p> <p>4.2 relever les données pertinentes indiquant ses sources d'information et les citer correctement</p> <p>4.3 respecter la propriété intellectuelle de l'information et son intégrité</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F4 Les élèves démontrent qu'ils deviennent des consommateurs éclairés des médias et de l'information électronique.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>F4 1.1 comparer les catégories semblables d'information provenant de deux sources électroniques différentes</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>F4 2.1 reconnaître que les éléments graphiques, vidéo et audio renforcent la communication</p> <p>2.2 décrire comment l'utilisation d'une variété de textes et de graphiques peut modifier la perception</p> <p>2.3 discuter de la façon dont la technologie peut servir à créer des effets spéciaux et (ou) à manipuler le message par l'image et le son</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>F4 3.1 identifier différents aspects de style dans une présentation</p> <p>3.2 démontrer une compréhension de la nature de divers médias et comment on peut les utiliser consciemment pour agir sur un auditoire</p> <p>3.3 identifier des techniques spécifiques utilisées par les médias pour provoquer des réactions particulières chez les usagers</p> <p>3.4 reconnaître que le pouvoir inhérent à la technologie de manipuler l'image et le son peut servir à modifier le sens d'un message</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>F4 4.1 faire la distinction entre le style (la forme) et le contenu d'une présentation</p> <p>4.2 évaluer l'influence et les résultats des manipulations numériques sur notre perception</p> <p>4.3 reconnaître et analyser divers facteurs qui modifient l'authenticité de l'information tirée des médias de masse et de la communication électronique</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F5 Les élèves mettent en pratique les principes d’ergonomie et de sécurité quand ils utilisent la technologie.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>F5 1.1 adopter une bonne posture à son poste de travail (à l’ordinateur) 1.2 utiliser la technologie conformément aux mesures de sécurité</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>F5 2.1 appliquer des principes ergonomiques propices à la santé et au bien-être personnel 2.2 identifier et appliquer les mesures de sécurité à respecter pour la technologie utilisée</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>F5 3.1 identifier les risques de santé et de sécurité qui résultent d’un mauvais usage de la technologie 3.2 identifier et appliquer les mesures de sécurité à respecter pour la technologie utilisée</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>F5 4.1 évaluer l’aménagement de nouveaux milieux de travail sur le plan de l’ergonomie 4.2 identifier les mesures de sécurité propres à la technologie utilisée</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F6 Les élèves démontrent une compréhension fondamentale des habiletés opérationnelles que requièrent différentes technologies.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>F6 1.1 faire fonctionner un ordinateur (c.-à-d. effectuer des opérations courantes qui peuvent varier selon le milieu) – mise sous tension, insertion de disques, utilisation du curseur, cliquage sur les icônes, utilisation des menus déroulants, exécution de programmes, sauvegarde de fichiers, extraction de fichiers, impression, retrait de disques et mise hors tension</p> <p>1.2 utiliser les techniques de frappe appropriées aux différentes touches du clavier – Entrée, Espacement, Tabulateur, Rappel arrière, Flèches ou commande du curseur</p> <p>1.3 faire fonctionner le matériel audio et vidéo de base – insertion, exécution, enregistrement et retrait de cassettes</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>F6 2.1 effectuer correctement la mise sous tension et hors tension du matériel, y compris celle des unités périphériques</p> <p>2.2 utiliser et organiser des fichiers et des répertoires</p> <p>2.3 utiliser le matériel périphérique, y compris les imprimantes et les numériseurs</p> <p>2.4 utiliser les techniques de frappe appropriées aux différentes touches du clavier (lettres, accents, cédilles et ponctuation, etc.)</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>F6 3.1 brancher, raccorder et utiliser le matériel ou les appareils audio, vidéo et numériques</p> <p>3.2 effectuer les opérations courantes de tenue et de gestion des fichiers personnels</p> <p>3.3 maîtriser les fonctions de téléchargement (envoi et réception) des fichiers texte, image, vidéo et audio</p> <p>3.4 manifester la capacité d'utiliser les dispositifs de commande du matériel électronique</p> <p>3.5 décrire les étapes de téléchargement de logiciel</p> <p>3.6 déterminer et appliquer les mesures de sécurité permettant de maintenir l'intégrité des données – logiciels de balayage et de diagnostic virus, notamment</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>F6 4.1 démontrer qu'il a assimilé les résultats d'apprentissage acquis au cours des cycles précédents</p> <p>[Les élèves qui souhaitent poursuivre leurs études dans des domaines spécialisés – électronique, programmation, CAO, robotique et autres applications industrielles – auront la possibilité de le faire en ÉPT.]</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>P1 Les élèves rédigent un texte, le révisent et en font la mise en page.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>P1 1.1 créer un texte original au moyen d'un logiciel de traitement de texte pour communiquer et démontrer une bonne compréhension de l'intention de communication et des formats utilisés (ex. : court texte, cartes, affiches)</p> <p>1.2 réviser un court texte en utilisant des fonctions telles que couper-copier-coller d'un programme de traitement de texte</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>P1 2.1 créer et réviser un texte original pour communiquer et démontrer une bonne compréhension de l'intention de communication et des formats utilisés (ex. : paragraphes, lettres, tableaux, etc.)</p> <p>2.2 réviser et formater un texte au moyen d'un logiciel de traitement de texte – des fonctions recherche et remplacement, cadrage, taille et style de police – pour améliorer la clarté et le sens du message</p> <p>2.3 convertir les fichiers textes en les ouvrant et en les sauvegardant sous d'autres types de fichiers (ex. : html, pdf, .doc)</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>P1 3.1 concevoir un document – à l'aide de feuilles de style et en accordant une attention particulière à la mise en page – en utilisant des techniques avancées de traitement de texte, titres de haut et de bas de page, marges, colonnes, bibliographie, index, table des matières, etc.</p> <p>3.2 utiliser des options de menu avancées pour réaliser une tâche donnée; par exemple, insérer un tableau, un graphique ou un texte venant d'un autre document</p> <p>3.3 revoir des documents-textes d'après les commentaires de tierces personnes</p> <p>3.4 utiliser les moyens de communication appropriés pour solliciter une rétroaction auprès de tierces personnes</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>P1 4.1 démontrer qu'il a intégré les résultats d'apprentissage acquis dans les matières et les années scolaires antérieures</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>P2 Les élèves organisent et manipulent des données.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>P2 1.1 lire l'information venant d'une base de données préparée</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>P2 2.1 entrer et manipuler (manier et organiser) des données au moyen de divers outils – un tableur ou une base de données – dans un but particulier</p> <p>2.2 afficher les données électroniquement au moyen de graphiques et de tableaux</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>P2 3.1 concevoir, créer et modifier une base de données dans un but particulier</p> <p>3.2 concevoir, créer et modifier un tableau financier dans un but particulier, au moyen de diverses fonctions : SOMME, PRODUIT, QUOTIENT et MOYENNE</p> <p>3.3 utiliser différents outils graphiques informatisés pour élaborer des diagrammes à une ou plusieurs variables</p> <p>3.4 utiliser une calculatrice scientifique pour résoudre des problèmes impliquant des nombres rationnels</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>P2 4.1 manipuler (manier et organiser) et présenter des données en choisissant des outils appropriés – instruments, calculatrices scientifiques, bases de données et (ou) tableurs</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>p3 Les élèves communiquent à l'aide des multimédias.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>p3 1.1 accéder à des illustrations, telles que du clip art qui serviront à renforcer la communication</p> <p>1.2 créer des illustrations au moyen d'outils infographiques – programmes de dessin et de coloriage, par exemple, à des fins ou pour des publics particuliers</p> <p>1.3 accéder à des clips audio ou à des enregistrements pour renforcer la communication</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>p3 2.1 créer une présentation multimédia combinant divers éléments – illustrations (clip art, clips vidéo), sons (enregistrements sur le vif, clips audio) et images animées – qui conviennent à diverses fins ou à divers publics</p> <p>2.2 accéder aux bases de données disponibles pour trouver des images qui serviront à renforcer la communication</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>p3 3.1 créer des présentations multimédias qui tiennent compte d'auditoires aux caractéristiques variables – nombre, âge, genre, origines ethniques, situation géographique</p> <p>3.2 créer des présentations multimédias qui combinent des textes, des éléments graphiques, audio et vidéo pertinents, tirés de sources éloignées</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>p3 4.1 choisir et utiliser ses compétences multimédias, de façon autonome, pour réaliser des présentations dans différentes matières</p> <p>4.2 renforcer la communication au moyen d'images, d'effets sonores et de musiques appropriés</p> <p>4.3 appliquer les principes généraux de la mise en page et de la composition graphique à un document en cours d'élaboration</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>P4 Les élèves intègrent différentes applications.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>P4 1.1 combiner texte et graphiques pour former un message efficace 1.2 équilibrer texte et graphiques pour créer un certain impact visuel</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>P4 2.1 insérer un tableau ou des graphiques créés à l'aide d'un tableur, dans un document-texte 2.2 varier la taille et le style de police, ainsi que la disposition du texte et des graphiques, pour créer un certain impact visuel</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>P4 3.1 insérer l'information tirée d'une banque de données dans un document-texte 3.2 insérer des rapports de base de données dans un document-texte 3.3 mettre en valeur l'information en utilisant la mise en page et la couleur</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>P4 4.1 insérer diverses informations visuelles et audio dans un document pour créer un message élaboré en fonction d'un auditoire particulier 4.2 appliquer les principes du graphisme (arts graphiques) pour renforcer le sens et la force d'attraction du message 4.3 utiliser efficacement les logiciels intégrés pour reproduire des documents combinant données, graphiques et texte</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>P5 Les élèves naviguent et créent des ressources contenant des hyperliens (hypertextes).</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>P5 1.1 naviguer à l'intérieur d'un document, d'un disque compact ou d'autres logiciels hypertextes</p> <p>1.2 accéder à des sites reliés par des liens hypertextes sur des réseaux intranet ou Internet</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>P5 2.1 créer et naviguer à l'intérieur d'un document contenant des liens hypertextes</p> <p>2.2 naviguer à l'intérieur d'un document contenant des liens pour trouver et copier des données, puis les insérer dans un nouveau fichier</p> <p>2.3 explorer Internet à l'aide du logiciel approprié</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>P5 3.1 créer une page Web contenant des liens hypertextes</p> <p>3.2 démontrer qu'il maîtrise différentes techniques d'extraction de l'information</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>P5 4.1 créer des documents hypertextes adaptés au contenu d'un sujet particulier</p> <p>4.2 diffuser des pages hypertextes sur le Web, un réseau local ou un réseau étendu (RE)</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>P6 Les élèves utilisent la technologie de la communication pour interagir avec autrui.</p>	<p>Élémentaire 1^{er} cycle</p> <p>P6 1.1 composer un message qui peut être diffusé grâce à la technologie de la communication</p> <p>1.2 communiquer électroniquement avec des personnes à l'extérieur de la classe</p> <p>Élémentaire 2^e cycle</p> <p>P6 2.1 choisir et utiliser des techniques de communication adaptées aux circonstances</p> <p>Secondaire 1^{er} cycle</p> <p>P6 3.1 communiquer avec un auditoire cible, au sein d'un environnement contrôlé, en utilisant différentes techniques de communication – courrier électronique, explorateurs Web, par exemple</p> <p>3.2 démontrer ses compétences d'utilisateur de réseaux (internaute) – dans l'accès aux réseaux locaux, aux réseaux étendus et aux services Internet, y compris le téléchargement de fichiers texte, image, audio et vidéo</p> <p>Secondaire 2^e cycle</p> <p>P6 4.1 choisir et utiliser les techniques qui permettent de communiquer efficacement avec un public cible</p>

Résultats d'apprentissage généraux et spécifiques par cycle

Élémentaire 1^{er} cycle

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
C1 Les élèves accèdent à l'information, l'utilisent et la communiquent, au moyen de différentes technologies.	C1 1.1 accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir de sources électroniques dans le cadre d'une enquête donnée 1.2 traiter l'information venant de quelques sources et reformuler ce qu'il a découvert
C2 Les élèves recherchent différents points de vue au moyen des technologies de l'information.	C2 1.1 [aucun résultat visé pour ce cycle]
C3 Les élèves évaluent l'information avec un esprit critique à l'aide de différentes technologies.	C3 1.1 comparer l'information venant de sources électroniques de types semblables
C4 Les élèves utilisent des procédés et des outils organisationnels pour gérer l'enquête.	C4 1.1 suivre un plan pour effectuer une enquête 1.2 formuler des questions nouvelles à mesure que la recherche progresse 1.3 organiser l'information tirée de plus d'une source
C5 Les élèves utilisent la technologie pour faciliter la collaboration au cours d'une enquête.	C5 1.1 partager l'information recueillie à partir de sources électroniques et les intégrer dans une tâche de groupe
C6 Les élèves utilisent la technologie pour rechercher l'information et (ou) pour résoudre des problèmes.	C6 1.1 déterminer un problème dans un contexte donné 1.2 utiliser la technologie pour organiser et présenter des données dans le cadre d'une résolution de problèmes 1.3 utiliser la technologie pour soutenir et pour faire part de ses conclusions
C7 Les élèves utilisent des technologies de recherche électroniques pour construire leurs savoirs et leur donner du sens.	C7 1.1 élaborer des questions qui reflètent ses propres besoins d'information 1.2 noter des informations en utilisant des mots-clés ou reformuler l'information dans ses mots 1.3 tirer des conclusions à partir de l'information organisée 1.4 faire des prédictions (formuler des hypothèses) d'après l'information organisée

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
F1 Les élèves démontrent une bonne compréhension de la nature de la technologie.	F1 1.1 identifier les techniques et les outils permettant de communiquer, de stocker, d'extraire et de choisir l'information 1.2 appliquer la terminologie qui convient aux technologies utilisées à ce niveau 1.3 démontrer qu'il comprend que l'utilisateur gère et contrôle les effets de la technologie
F2 Les élèves comprennent le rôle de la technologie par rapport à eux-mêmes, au travail et à la société.	F2 1.1 identifier les technologies utilisées dans la vie quotidienne 1.2 décrire des technologies particulières servant à des fins précises
F3 Les élèves démontrent qu'ils utilisent la technologie en respectant les principes de la morale et de l'éthique.	F3 1.1 se montrer courtois et respectueux des règles de conduite de la classe en faisant un usage approprié de l'ordinateur 1.2 collaborer pour partager les ressources limitées 1.3 démontrer une utilisation appropriée du matériel technologique 1.4 reconnaître que tous les documents produits sous format électronique appartiennent à quelqu'un 1.5 utiliser le protocole de communication approprié (Nétiquette)
F4 Les élèves démontrent qu'ils deviennent des consommateurs éclairés des médias de masse et de l'information électronique.	F4 1.1 comparer les catégories semblables d'information provenant de deux sources électroniques différentes
F5 Les élèves mettent en pratique les principes d'ergonomie et de sécurité quand ils utilisent la technologie.	F5 1.1 adopter une bonne posture à son poste de travail (à l'ordinateur) 1.2 utiliser la technologie conformément aux mesures de sécurité
F6 Les élèves démontrent une compréhension fondamentale des habiletés opérationnelles que requièrent différentes technologies.	F6 1.1 faire fonctionner un ordinateur (c.-à-d. effectuer des opérations courantes qui peuvent varier selon le milieu) – mise sous tension, insertion de disques, utilisation du curseur, cliquage sur les icônes, utilisation des menus déroulants, exécution de programmes, sauvegarde de fichiers, extraction de fichiers, impression, retrait de disques et mise hors tension 1.2 utiliser les techniques de frappe appropriées aux différentes touches du clavier – Entrée, Espacement, Tabulateur, Rappel arrière, Flèches ou commande du curseur 1.3 faire fonctionner le matériel audio et vidéo de base – insertion, exécution, enregistrement et retrait de cassettes

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
P1 Les élèves rédigent un texte, le révisent et en font la mise en page.	P1 1.1 créer un texte original au moyen d'un logiciel de traitement de texte pour communiquer et démontrer une bonne compréhension de l'intention de communication et des formats utilisés (ex. : court texte, cartes, affiches) 1.2 réviser un court texte en utilisant des fonctions telles que couper-copier-coller d'un programme de traitement de texte
P2 Les élèves organisent et manipulent des données	P2 1.1 lire l'information venant d'une base de données préparée
P3 Les élèves communiquent à l'aide des multimédias.	P3 1.1 accéder à des illustrations, telles que du clip art, qui serviront à renforcer la communication 1.2 créer des illustrations au moyen d'outils infographiques – programmes de dessin et de coloriage, par exemple, à des fins ou pour des publics particuliers 1.3 accéder à des clips audio ou à des enregistrements pour renforcer la communication
P4 Les élèves intègrent différentes applications.	P4 1.1 combiner texte et graphiques pour former un message efficace 1.2 équilibrer texte et graphiques pour créer un certain impact visuel
P5 Les élèves naviguent et créent des ressources contenant des hyperliens (hypertextes).	P5 1.1 naviguer à l'intérieur d'un document, d'un disque compact ou d'autres logiciels hypertextes 1.2 accéder à des sites reliés par des liens hypertextes sur des réseaux intranet ou Internet
P6 Les élèves utilisent la technologie de la communication pour interagir avec autrui.	P6 1.1 composer un message qui peut être diffusé grâce à la technologie de la communication 1.2 communiquer électroniquement avec des personnes à l'extérieur de la classe

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
C1 Les élèves accèdent à l'information, l'utilisent et la communiquent, au moyen de différentes technologies.	C1 2.1 accéder à l'information pertinente et l'extraire à partir d'Internet en utilisant un chemin de recherche particulier ou certaines adresses Web 2.2 organiser l'information recueillie à partir d'Internet ou d'une autre source électronique en choisissant, en entrant les données dans des fichiers ou des catégories logiques et communiquer efficacement et selon les formes appropriées – discours, rapports, présentations multimédias – en appliquant la technologie de l'information qui convient aux personnes et aux fins visées
C2 Les élèves recherchent différents points de vue au moyen des technologies de l'information.	C2 2.1 chercher des réponses à des questions en consultant différentes sources à l'aide des médias électroniques
C3 Les élèves évaluent l'information avec un esprit critique à l'aide de différentes technologies.	C3 2.1 identifier et distinguer les points de vue provenant de sources électroniques sur un sujet particulier 2.2 reconnaître que l'information sert à des fins différentes et qu'il est nécessaire de l'examiner pour en vérifier l'exactitude ou la pertinence
C4 Les élèves utilisent des procédés et des outils organisationnels pour gérer l'enquête.	C4 2.1 créer et suivre un plan (y incluant les étapes de réalisation) qui orientera son enquête, et le modifier au besoin 2.2 organiser l'information au moyen de différents outils – base de données, tableau ou élaboration électronique de schémas conceptuels 2.3 réfléchir aux processus qui ont servi à compléter un projet donné, et les décrire
C5 Les élèves utilisent la technologie pour faciliter la collaboration au cours d'une enquête.	C5 2.1 extraire les données conservées dans des dispositifs de stockage disponibles – un fichier commun auquel un groupe a contribué, par exemple 2.2 consigner ou enregistrer un remue-méninges de groupe, la planification et les échanges d'idées au moyen de la technologie 2.3 élargir la portée d'un projet au-delà des murs de la classe en utilisant la technologie de la communication – le téléphone et le courrier électronique, par exemple

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C6 Les élèves utilisent la technologie pour rechercher l'information et (ou) résoudre des problèmes.</p>	<p>C6 2.1 choisir et utiliser la technologie qui l'aidera à résoudre des problèmes</p> <p>2.2 utiliser les données recueillies à partir de différentes sources électroniques pour traiter de problèmes donnés</p> <p>2.3 utiliser des outils graphiques de schématisation/visualisation – élaboration électronique de schémas conceptuels, de diagrammes, par exemple – pour présenter les liens entre les idées et l'information dans le cadre d'une résolution de problèmes</p> <p>2.4 résoudre des problèmes à l'aide d'opérations numériques et de divers outils, tels que calculatrices et tableurs</p> <p>2.5 résoudre des problèmes nécessitant le tri, l'organisation, le classement et l'extension de données à l'aide de divers outils – calculatrices, tableurs, bases de données ou techniques hypertextes, notamment</p> <p>2.6 résoudre des problèmes liés à une question donnée au moyen d'outils de communication – traitement de texte ou courrier électronique – pour faire participer d'autres personnes au processus</p> <p>2.7 découvrir des solutions de rechange en utilisant la technologie pour faciliter le processus</p>
<p>C7 Les élèves utilisent des technologies de recherche électronique pour construire leurs savoirs et leur donner du sens.</p>	<p>C7 2.1 utiliser différentes technologies pour organiser l'information recueillie et en faire la synthèse</p> <p>2.2 utiliser certains outils de présentation pour établir des liens entre divers éléments d'information</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
F1 Les élèves démontrent une bonne compréhension de la nature de la technologie.	F1 2.1 appliquer la terminologie qui convient aux technologies utilisées à ce niveau 2.2 identifier et appliquer les techniques et les outils permettant de communiquer, de stocker, d'extraire et de choisir l'information 2.3 expliquer les avantages et les inconvénients de l'utilisation des ordinateurs pour stocker, organiser, extraire et choisir l'information 2.4 reconnaître les risques d'erreurs humaines dans l'utilisation de la technologie
F2 Les élèves comprennent le rôle de la technologie par rapport à eux-mêmes, au travail et à la société.	F2 2.1 décrire comment les progrès technologiques transforment sa vie 2.2 identifier le rôle de la technologie dans différentes carrières 2.3 examiner les questions d'ordre environnemental reliées à l'utilisation de la technologie 2.4 évaluer ce que représente pour chaque individu le fait d'avoir un accès illimité à l'information diffusée par les réseaux de communication tels qu'Internet 2.5 décrire, avec des exemples à l'appui, comment les réseaux de communication et d'information tels que le téléphone et Internet créent un village planétaire
F3 Les élèves démontrent qu'ils utilisent la technologie en respectant les principes de la morale et de l'éthique.	F3 2.1 respecter le règlement adopté par l'école et le conseil scolaire en ce qui touche Internet et les services de réseau, y compris les permis d'utilisation de logiciel 2.2 collaborer pour partager les ressources limitées 2.3 respecter le protocole de communication approprié (langage et Nétiquette) 2.4 indiquer la source des données électroniques obtenues par des moyens électroniques, telles que les adresses de sites Internet 2.5 manifester du respect face à la vie privée et aux biens d'autrui 2.6 utiliser les réseaux électroniques conformément aux règles de l'éthique 2.7 respecter la loi sur le droit d'auteur

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
F4 Les élèves démontrent qu'ils deviennent des consommateurs éclairés des médias de masse et de l'information électronique.	F4 2.1 reconnaître que les éléments graphiques, vidéo et audio renforcent la communication 2.2 décrire comment l'utilisation d'une variété de textes et de graphiques peut modifier la perception 2.3 discuter de la façon dont la technologie peut servir à créer des effets spéciaux et (ou) à manipuler le message par l'image et le son
F5 Les élèves mettent en pratique les principes d'ergonomie et de sécurité quand ils utilisent la technologie.	F5 2.1 appliquer des principes ergonomiques propices à la santé et au bien-être personnel 2.2 identifier et appliquer les mesures de sécurité à respecter pour la technologie utilisée
F6 Les élèves démontrent une compréhension fondamentale des habiletés opérationnelles que requièrent différentes technologies.	F6 2.1 effectuer correctement la mise sous tension et hors tension du matériel, y compris celle des unités périphériques 2.2 utiliser et organiser des fichiers et des répertoires 2.3 utiliser le matériel périphérique, y compris les imprimantes et les numériseurs 2.4 utiliser les techniques de frappe appropriées aux différentes touches du clavier (lettres, accents, cédilles et ponctuation, etc.)

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
P1 Les élèves rédigent un texte, le révisent et en font la mise en page.	<p>P1 2.1 créer et réviser un texte original pour communiquer et démontrer une bonne compréhension de l'intention de communication et des formats utilisés (ex. : paragraphes, lettres, tableaux, etc.)</p> <p>2.2 réviser et formater un texte au moyen d'un logiciel de traitement de texte – des fonctions recherche et remplacement, cadrage, taille et style de police – pour améliorer la clarté et le sens du message</p> <p>2.3 convertir les fichiers textes en les ouvrant et en les sauvegardant sous d'autres types de fichiers (ex. : html, pdf, .doc)</p>
P2 Les élèves organisent et manipulent des données.	<p>P2 2.1 entrer et manipuler (manier et organiser) des données au moyen de divers outils – un tableur ou une base de données – dans un but particulier</p> <p>2.2 afficher les données électroniquement au moyen de graphiques et de tableaux</p>
P3 Les élèves communiquent à l'aide des multimédias.	<p>P3 2.1 créer une présentation multimédia combinant divers éléments – illustrations (clip art, clips vidéo), sons (enregistrements sur le vif, clips audio) et images animées – qui conviennent à diverses fins ou à divers publics</p> <p>2.2 accéder aux bases de données disponibles pour trouver des images qui serviront à renforcer la communication</p>
P4 Les élèves intègrent différentes applications.	<p>P4 2.1 insérer un tableau ou des graphiques créés à l'aide d'un tableur, dans un document-texte</p> <p>2.2 varier la taille et le style de police, ainsi que la disposition du texte et des graphiques, pour créer un certain impact visuel</p>
P5 Les élèves naviguent et créent des ressources contenant des hyperliens (hypertextes).	<p>P5 2.1 créer et naviguer à l'intérieur d'un document contenant des liens hypertextes</p> <p>2.2 naviguer à l'intérieur d'un document contenant des liens pour trouver et copier des données, puis les insérer dans un nouveau fichier</p> <p>2.3 explorer Internet à l'aide du logiciel approprié</p>
P6 Les élèves utilisent la technologie de la communication pour interagir avec autrui.	<p>P6 2.1 choisir et utiliser des techniques de communication adaptées aux circonstances</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
C1 Les élèves accèdent à l'information, l'utilisent et la communiquent, au moyen de différentes technologies.	<p>C1 3.1 planifier et effectuer une recherche à l'aide d'une vaste gamme de sources électroniques</p> <p>3.2 préciser les paramètres de sa recherche pour limiter les sources pertinentes à un nombre gérable</p> <p>3.3 accéder à des applications et à des techniques multimédias, et les utiliser, à partir de sources autonomes et en ligne</p> <p>3.4 accéder à l'information et l'extraire à partir du réseau électronique</p> <p>3.5 analyser l'information et en faire la synthèse pour créer un produit</p> <p>3.6 communiquer de façon convaincante et engageante, selon les formes appropriées – discours, rapports, présentations multimédias – en appliquant la technologie de l'information qui convient au contenu, aux personnes et aux fins visées</p>
C2 Les élèves recherchent différents points de vue au moyen des technologies de l'information.	<p>C2 3.1 accéder à différents points de vue sur des sujets donnés à l'aide de techniques appropriées</p> <p>3.2 assembler et organiser différents points de vue afin d'en évaluer la validité</p> <p>3.3 utiliser la technologie de l'information pour trouver des faits permettant d'appuyer ou de réfuter divers points de vue</p>
C3 Les élèves évaluent l'information avec un esprit critique à l'aide de différentes technologies.	<p>C3 3.1 évaluer l'autorité [personne, organisme, institution reconnus dans leur domaine] et la fiabilité des sources électroniques</p> <p>3.2 évaluer la pertinence de l'information obtenue par des moyens électroniques sur un sujet particulier</p>
C4 Les élèves utilisent des procédés et des outils organisationnels pour gérer l'enquête	<p>C4 3.1 créer un plan pour l'enquête qui tient compte des principes de gestion du temps</p> <p>3.2 élaborer un processus permettant de gérer la somme d'information accessible à partir de sources électroniques</p> <p>3.3 démontrer l'utilisation des habiletés avancées de recherche requises afin de limiter le nombre de réponses pertinentes en provenance de base de données électroniques et autonomes, telles que la formulation de demandes utilisant la logique booléenne (opérateurs « AND », « OR », etc.) et le choix de moteurs de recherche appropriés à la tâche</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C5 Les élèves utilisent la technologie pour faciliter la collaboration au cours d'une enquête.</p>	<p>C5 3.1 trouver, extraire et partager l'information tirée de sources électroniques – de fichiers communs, par exemple</p> <p>3.2 utiliser des réseaux de communication pour faire du remue-méninges, planifier et partager des idées avec des membres du groupe</p>
<p>C6 Les élèves utilisent la technologie pour rechercher l'information et (ou) résoudre des problèmes.</p>	<p>C6 3.1 élaborer un plan d'action clair en vue d'utiliser la technologie pour résoudre un problème</p> <p>3.2 déterminer le matériel et les outils à utiliser pour exécuter un plan d'action</p> <p>3.3 évaluer les solutions possibles et les progrès de la résolution de problèmes, et redéfinir le plan d'action au besoin</p> <p>3.4 formuler et vérifier les solutions possibles des problèmes à l'aide de l'ordinateur, au moyen de la conception assistée par ordinateur et de logiciels de modélisation, par exemple</p> <p>3.5 créer un modèle au moyen de techniques permettant de produire des inférences ou des hypothèses</p>
<p>C7 Les élèves utilisent des technologies de recherche électronique pour construire leurs savoirs et leur donner du sens.</p>	<p>C7 3.1 dégager une certaine structure ou certaines tendances dans des éléments organisés d'information</p> <p>3.2 établir des liens entre des données connexes organisées, et réunir divers éléments d'information pour en faire un message unifié</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F1 Les élèves démontrent une bonne compréhension de la nature de la technologie.</p>	<p>F1 3.1 démontrer qu'il comprend que l'information peut être transmise au moyen de différents médias</p> <p>3.2 expliquer le concept de compatibilité entre les machines et les logiciels</p> <p>3.3 appliquer la terminologie qui convient aux technologies utilisées à ce niveau</p> <p>3.4 démontrer qu'il comprend que la technologie numérique fonctionne selon un ordre logique</p> <p>3.5 expliquer la différence entre les données numériques et les données analogiques dans les systèmes de communication</p> <p>3.6 expliquer comment le besoin de communiquer à l'échelle mondiale influence sur la technologie partout dans le monde</p> <p>3.7 démontrer la capacité d'identifier un problème technique pour le résoudre soi-même ou pour demander de l'aide</p> <p>3.8 démontrer qu'il comprend que la technologie est un processus, une technique ou un outil servant à modifier les activités humaines</p>
<p>F2 Les élèves comprennent le rôle de la technologie par rapport à eux-mêmes, au travail et à la société.</p>	<p>F2 3.1 décrire l'impact de la technologie de la communication sur les lieux de travail, les modes de vie et l'environnement d'hier, d'aujourd'hui et de demain</p> <p>3.2 identifier les débouchés ou les possibilités de carrière reliés à la technologie</p> <p>3.3 identifier l'impact culturel de la mondialisation des communications</p> <p>3.4 évaluer les forces de changement qui sont à l'origine de différentes inventions technologiques</p> <p>3.5 faire des prévisions au sujet des tendances futures concernant le développement et l'effet de la technologie de la communication</p> <p>3.6 expliquer comment la technologie peut servir à suivre les conditions de l'environnement à l'échelle locale et mondiale</p> <p>3.7 analyser et évaluer les conséquences sociales de l'accès illimité à l'information</p> <p>3.8 reconnaître comment la technologie des télécommunications modifie le temps et l'espace</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
F3 Les élèves démontrent qu'ils utilisent la technologie en respectant les principes de la morale et de l'éthique.	F3 3.1 utiliser judicieusement son temps et ses ressources sur le réseau 3.2 expliquer les questions soulevées par la nécessité d'assurer à la fois le droit à l'information et le droit au respect de la vie privée 3.3 comprendre le bien-fondé de la loi sur le droit d'auteur 3.4 citer ses sources quand il utilise une documentation protégée par le droit d'auteur et (ou) appartenant au domaine public 3.5 télécharger et ne transmettre que la documentation conforme aux politiques et aux pratiques d'utilisation du réseau en vigueur 3.6 assumer sa responsabilité personnelle en adoptant un comportement et des attitudes conformes aux règles de l'éthique, et en faisant un usage convenable de la technologie et des sources d'information à l'échelle locale et globale
F4 Les élèves démontrent qu'ils deviennent des consommateurs éclairés des médias de masse et de l'information électronique.	F4 3.1 identifier différents aspects de style dans une présentation 3.2 démontrer sa compréhension de la nature de divers médias et comment on peut les utiliser consciemment pour agir sur un auditoire 3.3 identifier des techniques spécifiques utilisées par les médias pour provoquer des réactions particulières chez les usagers 3.4 reconnaître que le pouvoir inhérent à la technologie de manipuler l'image et le son peut servir à modifier le sens d'un message
F5 Les élèves mettent en pratique les principes d'ergonomie et de sécurité quand ils utilisent la technologie.	F5 3.1 identifier les risques de santé et de sécurité qui résultent d'un mauvais usage de la technologie 3.2 identifier et appliquer les mesures de sécurité à respecter pour la technologie utilisée
F6 Les élèves démontrent une compréhension fondamentale des habiletés opérationnelles que requièrent différentes technologies.	F6 3.1 brancher, raccorder et utiliser le matériel ou les appareils audio, vidéo et numériques 3.2 effectuer les opérations courantes de tenue et de gestion des fichiers personnels 3.3 maîtriser les fonctions de téléchargement (envoi et réception) des fichiers texte, image, vidéo et audio 3.4 manifester la capacité d'utiliser les dispositifs de commande du matériel électronique 3.5 décrire les étapes de téléchargement de logiciel 3.6 déterminer et appliquer les mesures de sécurité permettant de maintenir l'intégrité des données – logiciels de balayage et de diagnostic virus, notamment

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
P1 Les élèves rédigent un texte, le révisent et en font la mise en page.	<p>P1 3.1 concevoir un document – à l’aide de feuilles de style et en accordant une attention particulière à la mise en page – en utilisant des techniques avancées de traitement de texte, titres de haut et de bas de page, marges, colonnes, bibliographie, index, table des matières, etc.</p> <p>3.2 utiliser des options de menu avancées pour réaliser une tâche donnée; par exemple, insérer un tableau, un graphique ou un texte venant d’un autre document</p> <p>3.3 revoir des documents-textes d’après les commentaires de tierces personnes</p> <p>3.4 utiliser les moyens de communication appropriés pour solliciter une rétroaction auprès de tierces personnes</p>
P2 Les élèves organisent et manipulent des données.	<p>P2 3.1 concevoir, créer et modifier une base de données dans un but particulier</p> <p>3.2 concevoir, créer et modifier un tableau financier dans un but particulier, au moyen de diverses fonctions : SOMME, PRODUIT, QUOTIENT et MOYENNE</p> <p>3.3 utiliser différents outils graphiques informatisés pour élaborer des diagrammes à une ou plusieurs variables</p> <p>3.4 utiliser une calculatrice scientifique pour résoudre des problèmes impliquant des nombres rationnels</p>
P3 Les élèves communiquent à l’aide des multimédias.	<p>P3 3.1 créer des présentations multimédias qui tiennent compte d’auditoires aux caractéristiques variables – nombre, âge, genre, origines ethniques, situation géographique</p> <p>3.2 créer des présentations multimédias qui combinent des textes, des éléments graphiques, audio et vidéo pertinents tirés de sources éloignées</p>
P4 Les élèves intègrent différentes applications.	<p>P4 3.1 insérer l’information tirée d’une banque de données dans un document-texte</p> <p>3.2 insérer des rapports de base de données dans un document-texte</p> <p>3.3 mettre en valeur l’information en utilisant la mise en page et la couleur</p>
P5 Les élèves naviguent et créent des ressources contenant des hyperliens (hypertextes).	<p>P5 3.1 créer une page Web contenant des liens hypertextes</p> <p>3.2 démontrer qu’il maîtrise différentes techniques d’extraction de l’information</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>P6 Les élèves utilisent la technologie de la communication pour interagir avec autrui.</p>	<p>P6 3.1 communiquer avec un auditoire cible, au sein d'un environnement contrôlé, en utilisant différentes techniques de communication – courrier électronique, explorateurs Web, par exemple</p> <p>3.2 démontrer ses compétences d'utilisateur de réseaux (internaute) – dans l'accès aux réseaux locaux, aux réseaux étendus et aux services Internet, y compris le téléchargement de fichiers texte, image, audio et vidéo</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C1 Les élèves accèdent à l'information, l'utilisent et la communiquent, au moyen de différentes technologies.</p>	<p>C1 4.1 planifier et effectuer des recherches complexes à l'aide de plusieurs sources électroniques 4.2 choisir l'information à partir de sources pertinentes – primaires et secondaires 4.3 évaluer et expliquer les avantages et les inconvénients de différentes stratégies de recherche 4.4 communiquer d'une façon convaincante et engageante, selon les formes appropriées – discours, lettres, rapports, présentations multimédias – en appliquant la technologie de l'information qui convient au contexte ainsi qu'aux personnes et aux fins visées, tout en parvenant à démontrer une bonne compréhension de questions complexes</p>
<p>C2 Les élèves recherchent différents points de vue au moyen des technologies de l'information.</p>	<p>C2 4.1 consulter une vaste gamme de sources reflétant des points de vue variés sur des sujets particuliers 4.2 évaluer la validité des points de vue recueillis à la lumière d'autres sources</p>
<p>C3 Les élèves évaluent l'information avec un esprit critique à l'aide de différentes technologies.</p>	<p>C3 4.1 évaluer l'autorité [personne, organisme, institution reconnus dans leur domaine], la fiabilité et la validité de l'information obtenue par des moyens électroniques 4.2 faire preuve de discernement dans le choix de l'information obtenue par des moyens électroniques sur un sujet particulier</p>
<p>C4 Les élèves utilisent des procédés et des outils organisationnels pour gérer l'enquête.</p>	<p>C4 4.1 utiliser des calendriers, des logiciels de gestion de temps ou de projet pour faciliter le déroulement de l'enquête</p>
<p>C5 Les élèves utilisent la technologie pour faciliter la collaboration au cours d'une enquête.</p>	<p>C5 4.1 utiliser les télécommunications pour poser des questions importantes à des spécialistes 4.2 participer à différents types de tribunes (forums) électroniques</p>
<p>C6 Les élèves utilisent la technologie pour rechercher l'information et (ou) pour résoudre des problèmes.</p>	<p>C6 4.1 explorer et résoudre des problèmes de prédiction, de calcul et d'inférence 4.2 explorer et résoudre des problèmes d'organisation et de manipulation de l'information</p>

Catégorie de résultats : Communication, enquête, prise de décisions et résolution de problèmes dans la langue d'enseignement

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>C7 Les élèves utilisent des technologies de recherche électroniques pour construire leurs savoirs et leur donner du sens.</p>	<p>4.3 manipuler des données en utilisant des techniques d'élaboration de diagrammes et de visualisation pour vérifier la validité des inférences et des probabilités</p> <p>4.4 créer de nouvelles façons de comprendre (appréhender) des situations problématiques en tirant parti de la technologie et de certaines techniques</p> <p>4.5 évaluer la pertinence de la technologie et des techniques utilisées pour explorer ou résoudre un problème donné</p> <p>C7 4.1 utiliser des stratégies appropriées pour trouver l'information qui répond à ses besoins personnels</p> <p>4.2 analyser l'information et en faire la synthèse pour dégager les tendances et les liens entre différentes idées</p> <p>4.3 utiliser un logiciel de présentation qui lui permettra de démontrer ses savoirs</p>

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
F1 Les élèves démontrent une bonne compréhension de la nature de la technologie.	F1 4.1 évaluer les points forts et les faiblesses des simulations informatisées par rapport aux problèmes concrets 4.2 résoudre des problèmes scientifiques et mathématiques en choisissant la technologie appropriée pour effectuer des calculs et des expériences 4.3 appliquer la terminologie pertinente à la technologie dans toutes formes de communication 4.4 démontrer qu'il comprend les principes généraux de la programmation et des algorithmes permettant aux logiciels d'effectuer des opérations et de résoudre des problèmes
F2 Les élèves comprennent le rôle de la technologie par rapport à eux-mêmes, au travail et à la société.	F2 4.1 utiliser la technologie à l'extérieur de la classe 4.2 analyser la façon dont la créativité et les innovations technologiques transforment l'économie 4.3 démontrer qu'il comprend les nouveaux systèmes de communication et ceux qui sont en voie d'émergence 4.4 évaluer le potentiel des technologies en voie d'émergence 4.5 appliquer des mesures de conservation dans l'utilisation de la technologie 4.6 démontrer une compréhension des principes de base et des problématiques reliées au commerce électronique, tels que les mesures de sécurité, le respect de la vie privée, la commercialisation et les conséquences sur les gouvernements, le monde des affaires et les consommateurs 4.7 - utiliser des sources d'information fiables et à jour de partout dans le monde F - <i>utiliser des sources d'information fiables et à jour de partout dans le monde francophone</i> 4.8 analyser et évaluer l'impact de la technologie sur la communauté mondiale
F3 Les élèves démontrent qu'ils utilisent la technologie en respectant les principes de la morale et de l'éthique.	F3 4.1 démontrer qu'il comprend comment les changements technologiques peuvent être utiles ou nuisibles pour la société 4.2 relever les données pertinentes indiquant ses sources d'information et les citer correctement 4.3 respecter la propriété intellectuelle de l'information et son intégrité
F4 Les élèves démontrent qu'ils deviennent des consommateurs éclairés des médias de masse et de l'information électronique.	F4 4.1 faire la distinction entre le style (la forme) et le contenu d'une présentation 4.2 évaluer l'influence et les résultats des manipulations numériques sur notre perception 4.3 reconnaître et analyser divers facteurs qui modifient l'authenticité de l'information tirée des médias de masse et de la communication électronique

F = pour programme francophone

Catégorie de résultats : Fonctions, connaissances et concepts de base

Résultats généraux	Résultats spécifiques
<p>F5 Les élèves mettent en pratique les principes d'ergonomie et de sécurité quand ils utilisent la technologie.</p> <p>F6 Les élèves démontrent une compréhension fondamentale des habiletés opérationnelles que requièrent différentes technologies.</p>	<p>F5 4.1 évaluer l'aménagement de nouveaux milieux de travail sur le plan de l'ergonomie</p> <p>4.2 identifier les mesures de sécurité propres à la technologie utilisée</p> <p>F6 4.1 démontrer qu'il a assimilé les résultats d'apprentissage acquis au cours des cycles précédents</p> <p>[Les élèves qui souhaitent poursuivre leurs études dans des domaines spécialisés – électronique, programmation, CAO, robotique et autres applications industrielles – auront la possibilité de le faire en ÉPT.]</p>

Catégorie de résultats : Procédés de productivité

Résultats généraux	Résultats spécifiques
P1 Les élèves rédigent un texte, le révisent et en font la mise en page.	P1 4.1 démontrer qu'il a intégré les résultats d'apprentissage acquis dans les matières et les années scolaires antérieures
P2 Les élèves organisent et manipulent des données.	P2 4.1 manipuler (manier et organiser) et présenter des données en choisissant des outils appropriés – instruments, calculatrices scientifiques, bases de données et (ou) tableurs
P3 Les élèves communiquent à l'aide des multimédias.	P3 4.1 choisir et utiliser ses compétences multimédias, de façon autonome, pour réaliser des présentations dans différentes matières 4.2 renforcer la communication au moyen d'images, d'effets sonores et de musiques appropriés 4.3 appliquer les principes généraux de la mise en page et de la composition graphique à un document en cours d'élaboration
P4 Les élèves intègrent différentes applications.	P4 4.1 insérer diverses informations visuelles et audio dans un document pour créer un message élaboré en fonction d'un auditoire particulier 4.2 appliquer les principes du graphisme (arts graphiques) pour renforcer le sens et la force d'attraction du message 4.3 utiliser efficacement les logiciels intégrés pour reproduire des documents combinant données, graphiques et texte
P5 Les élèves naviguent et créent des ressources contenant des hyperliens (hypertextes).	P5 4.1 créer des documents hypertextes adaptés au contenu d'un sujet particulier 4.2 diffuser des pages hypertextes sur le Web, un réseau local ou un réseau étendu (RE)
P6 Les élèves utilisent la technologie de la communication pour interagir avec autrui.	P6 4.1 choisir et utiliser les techniques qui permettent de communiquer efficacement avec un public cible

Glossaire des termes utilisés dans le programme d'études

Adresse W3 (f)/adresse Web/ adresse URL/URL (f)	Ensemble de données permettant d'avoir accès à l'information d'Internet à partir d'un navigateur W3 et contenant une méthode d'accès au document recherché, le nom du serveur et le chemin d'accès au document. Ex. : http://www.learning.gov.ab.ca/French/ (<i>Uniform Resource Locator</i>)
Algorithme (m)	Ensemble d'étapes à exécuter en séquence, pour solutionner un problème ou obtenir un résultat déterminé. (<i>algorithm</i>)
Analogique (adj)	Caractéristique servant à décrire un signal variable continu (contrairement à un signal discret ou numérique), ou un circuit servant à transmettre des signaux analogiques. Par exemple, un lecteur de cassettes émet un signal analogique tandis qu'un lecteur de disques compacts émet un signal numérique. (<i>analog</i>)
Babillard (m) électronique	Service de messagerie électronique. La plupart des babillards desservent des groupes d'intérêts particuliers. Ils permettent aux usagers de lire les messages laissés par d'autres et de transmettre leurs propres messages, au besoin. (<i>electronic bulletin board</i>)
Balayeur OU numériseur (m)	Appareil qui lit, transforme en données binaires et transmet à un micro-ordinateur des images, du texte et des codes à barres. (<i>scanner</i>)
Base (f) de données	Système de fichiers électronique. (<i>database</i>)
Base (f) de données en direct OU en ligne	Base de données à laquelle de nombreux utilisateurs peuvent accéder par le biais d'Internet. (<i>online database</i>)
Bavardage (m) [session de]	Session d'échange d'idées interactive et en temps réel entre des internautes, effectuée à travers le service de bavardage d'un réseau. (<i>chat</i>)
Binaire (m) (adj)	Système de numération à base 2, dont les chiffres sont 0 et 1. Le système de numération binaire est utilisé dans l'encodage d'information numérique. (<i>binary</i>)
Bureau (m)	Contenu de l'écran qui apparaît quand on ouvre un ordinateur fonctionnant avec les systèmes d'exploitation Windows ou Mac OS, et sur lequel s'affichent les fenêtres et les icônes. (<i>desktop</i>)
CAO	Conception assistée par ordinateur. (<i>CAD</i>)
CDAO	Conception et dessin assistés par ordinateur. (<i>CADD</i>)
Cédérom OU CD-Rom	Disque optique compact. (<i>CD-Rom</i>)
Chemin (m) de recherche OU d'accès	Description permettant de trouver un sous-répertoire [<i>subdirectory</i>] ou un fichier et indiquer où il se trouve sur un disque ou dans un répertoire racine [<i>root directory</i>]. (<i>search path</i>)
Clip art (m)	Illustrations prédessinées. (<i>clip art</i>)
Clip audio (m)	Courte séquence sonore. (<i>audio clip</i>)

Clip vidéo (m)	Courte séquence visuelle. (<i>videoclip</i>)
Coller	Insérer des données au point d'insertion. Cette commande est fréquemment utilisée conjointement avec la commande « couper » lors d'une opération « copier-coller ». (<i>paste</i>)
Commerce (m) électronique	Ensemble des activités commerciales effectuées par l'entremise des réseaux informatiques, tel le réseau Internet, incluant la promotion et la vente en ligne de produits et services, la vente d'information, ainsi que l'échange de correspondance. (<i>electronic commerce</i>)
Communication (f) numérique	Tout système de communication qui utilise des signaux numériques pour envoyer et recevoir des messages. (<i>digital communication</i>)
Communication (f) asynchrone	Type de communication où il se produit un délai ou décalage entre le moment où le message est envoyé et celui où il est reçu. Le courrier électronique est un moyen de communication asynchrone. (<i>asynchronous communication</i>)
Construction (f) de schémas conceptuels	Méthode, outil qui sert à produire et à classer des idées au cours d'un remue-ménages. On place le titre ou sujet principal au centre d'une feuille ou d'un tableau, et il s'agit de trouver des liens et un ordre hiérarchique entre toutes les idées pertinentes proposées. (<i>mind mapping</i>)
Conversion (f) de fichier	Opération qui consiste à traduire un fichier d'un format à un autre. Par exemple, l'ouverture d'un document « Word » en vue de le sauvegarder en document « Word Perfect » constitue une conversion de fichier. (<i>file conversion</i>)
Copier	Fonction de traitement de texte qui permet à un utilisateur de copier un texte d'un endroit à l'autre à l'intérieur d'un même document ou entre plusieurs documents. Voir la définition de « couper ». (<i>copy</i>)
Correcteur (m) grammatical	Logiciel qui sert à vérifier la grammaire d'un texte et qui suggère des corrections, pendant la saisie de texte ou après, au gré de l'utilisateur. (<i>grammar checker</i>)
Couper	Enlever un passage d'un document, pour l'effacer ou le mettre ailleurs. Fonction souvent utilisée conjointement avec « copier » ou « coller ». (<i>cut</i>)
Courrier (m) électronique (courriel)	Service permettant aux usagers d'échanger des messages électroniques. Il peut servir à transmettre des textes et des fichiers, des documents ou des graphiques. (<i>e-mail</i>)
Curseur (m)	Marque (point ou trait) mobile ou à clignotement souligné qui montre où le caractère suivant sera affiché à l'écran. (<i>cursor</i>)
Déclencheur (m)	Le bouton d'une souris ou d'une manette de jeux. (<i>trigger</i>)
Disque (m) dur	Support de mémoire de masse d'accès rapide qui est composé d'un (ou plusieurs) disque magnétique généralement solidaire d'une mécanique et ayant une très grande capacité de stockage. (<i>hard drive</i>)
Disque (m) laser OU Cédérom OU CD-Rom	Disque qui permet le stockage d'un volume important d'informations numériques. Il sert souvent au stockage des données numériques vidéo. (<i>laser disk</i>)
Document (m)	Fichier créé par un système de traitement de texte. (<i>document</i>)

Domaine (m) public	Ensemble des œuvres et des produits qui ne sont pas (ou plus) protégés par le droit d'auteur et qui peuvent donc circuler et être copiés librement. (<i>public domain</i>)
Donnée (f) analogique	Donnée représentée par une grandeur physique considérée comme variant de façon continue (contrairement aux données numériques), et dont la valeur est directement proportionnelle à la donnée. (<i>analog data</i>)
Dossier (m)	Élément d'un système de classement des données qui permet à l'utilisateur de ranger des fichiers, des documents et des logiciels d'application de façon cohérente. (<i>folder</i>)
Enquête (f)	Méthode active d'apprentissage qui fournit aux élèves des occasions d'acquérir des procédés par lesquels ils peuvent recueillir des informations sur le monde qui les entoure; nécessite un niveau d'interaction profond entre l'apprenant, l'enseignant, les ressources, le contenu et l'environnement pédagogique. Les élèves prennent une part active à la démarche d'apprentissage et de créativité. (<i>inquiry</i>)
ÉPT	Études professionnelles et technologiques. (CTS) [<i>Career and Technology Studies</i>]
Ergonomie (f)	Étude qui vise à adapter le mieux possible le milieu physique à l'activité humaine pour que le travailleur donne un rendement optimum avec le minimum d'efforts, de fatigue et d'inconvénients — par exemple, la conception et l'aménagement des stations de travail visant à limiter la fatigue musculaire et oculaire des utilisateurs d'ordinateur. (<i>ergonomics</i>)
Extraire	Trouver et récupérer des données à partir d'un fichier en mémoire. (<i>retrieve</i>)
Fenêtre (f)	Zone rectangulaire d'affichage de l'écran graphique dont la taille et la position peuvent être modifiées. La fenêtre représente souvent la portion de l'écran attribuée à une application, un fichier ou un document. L'utilisateur peut ainsi facilement se déplacer d'une application à une autre, en ouvrant ou fermant des fenêtres. (<i>window</i>)
Fermeture OU fin (f) de session OU sortie (f) du système	Opération qui permet aux utilisateurs de mettre fin à une séance de travail. (<i>logout</i>)
Fichier (m)	Ensemble structuré d'informations qui constituent une unité pour un ordinateur et qui est stocké sur un disque dur ou une disquette. (<i>file</i>)
Fusion (f) de texte	Fonction qui permet aux utilisateurs d'insérer les informations tirées d'une base de données dans les lettres écrites à l'aide d'un programme de traitement de texte. (<i>mail merge</i>)
Groupes (m) de discussion	Tribune ou forum en ligne permettant d'échanger des idées et des informations. Tous les groupes de discussion portent sur un sujet particulier. Par exemple, le groupe (rec. video. production) porte sur la production de messages vidéo. (<i>newsgroups</i>)
Hors réseau	Qui n'est pas présentement connecté à un réseau. (<i>offline</i>)
Hyperlien (m) OU lien hypertexte	Dans un document électronique, élément de texte ou élément graphique qui est souligné ou d'une couleur différente, connexion activable à la demande et reliant l'utilisateur à des données complémentaires (dans des textes ou d'autres sites Web). (<i>hyperlink</i>)
Hypertexte (m)	Texte qui contient des liens avec d'autres documents-textes. (<i>hypertext</i>)

Icone (n m) OU icône (n f)	Image graphique affichée sur un écran pour représenter une fonction ou un concept couramment utilisé. (<i>icon</i>)
Imprimante (f)	Unité de sortie qui convertit les informations codées venant de l'unité de traitement sous une forme lisible sur papier. (<i>printer</i>)
Information (f) numérique	Information représentée sous une forme qu'un ordinateur peut lire. Voir aussi « binaire ». (<i>digital information</i>)
Internet OU réseau (m) Internet	Réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés. Note — Si, en anglais, on utilise l'article défini « the » pour désigner le réseau Internet, c'est pour le différencier des réseaux informatiques traditionnels (représentés par un i minuscule dans le mot « internet »), cette pratique n'est pas souhaitable en français. L'Office de la langue française recommande donc d'utiliser Internet sans article en français. (<i>Internet</i>)
Intranet (m)	Ensemble de sites W3 privés et d'autres ressources en ligne qui est réservé à l'usage exclusif des employés ou d'autres personnes autorisées au sein d'un organisme donné. (<i>intranet</i>)
Logiciel (m)	Ensemble des programmes, procédures, règles et de la documentation associée, nécessaire à l'utilisation d'un système de traitement de l'information. En informatique le mot est synonyme de « programme ». (<i>software</i>)
Manipulation (f) numérique	Technique employée pour modifier des images ou des sons au moyen de procédés informatisés. Le plus souvent, la manipulation numérique vise l'altération du sens d'un message. (<i>numerical manipulation</i>)
Média de masse (m) OU moyens (m) de communication masse OU communications (f) de masse	Tout moyen de diffusion de l'information qui permet de d'atteindre un vaste public (presse, radio, télévision, Internet, cinéma, affiche). (<i>mass media</i>)
Menu (m)	Liste de commandes ou options offertes aux utilisateurs d'un logiciel. (<i>menu</i>)
Modem (m)	Dispositif qui convertit un signal numérique en signal analogique et vice versa, permettant ainsi à un ordinateur ou à un terminal de communiquer avec un autre ordinateur ou un autre terminal, notamment par ligne téléphonique. (<i>modem</i>)
Multimédia (adj)	Qui associe et intègre plusieurs modes de représentation des informations – textes, graphiques, vidéo, éléments animés, son, etc. (<i>multimedia</i>)
Navigateur (m)	Programme qui permet de lire et de voir ce qu'on trouve sur le Web. (<i>browser</i>)
Naviguer	Utiliser Internet, l'explorer, y rechercher de l'information, particulièrement à partir d'un client W3 (navigateur). (<i>navigate</i>)
Nétiquette (f)	Règles de conduite et de courtoisie que les Internautes doivent respecter. Ensemble de conventions implicites. (<i>network etiquette</i>)
Numérique (adj)	Qui désigne ou représente un signal où les valeurs numériques sont converties en binaire et retransmises selon une séquence par tout ou rien (0 et 1). (<i>digital</i>)
Numériseur (m)	Voir <i>balayeur</i> OU <i>scanneur</i> .

Opération (f) numérique	Opérations arithmétiques telles que : addition, soustraction, multiplication, division. (<i>numerical operation</i>)
Outil (m) infographique	Logiciel permettant de créer ou de modifier des illustrations. Les logiciels de dessins de coloriage sont des outils infographiques. (<i>paint and draw programs</i>)
Ouverture (f) de session entrée (f) dans le système	Opération ou code utilisateur qui permet d'entrer en communication avec un serveur. (<i>login</i>)
Page (f) Web	Document hypertexte accessible sur le Web. (<i>Web page</i>)
Périphérique (m/adj)	Dispositif relié à une unité centrale de traitement et qui sert à l'entrée ou à la sortie de données. Note — Les périphériques les plus courants sont l'unité de disque, le clavier, le modem et l'imprimante. (<i>peripheral</i>)
Plate-forme (f)	Type d'ordinateur ou de système. Selon l'Office de la langue française, les termes « plate-forme » et « environnement » sont souvent utilisés indifféremment. Exemples : la plate-forme Windows et la plate-forme Macintosh. (<i>platform</i>)
Police OU fonte (f) [de caractères]	Assortiment complet de caractères de style et de taille déterminés. (<i>font</i>)
Programme (m)	Application, ensemble d'instructions qui permet à l'ordinateur de fonctionner. Ce terme est souvent employé comme synonyme de logiciel. (<i>program</i>)
Protocole (m) de communication	Dans un réseau, ensemble de règles assurant la transmission de données entre deux ordinateurs, deux composants d'un ordinateur ou deux programmes. (<i>communication protocol</i>)
Rangée (f) d'appui	Rangée alphabétique de milieu de clavier qui est la position de départ ou de repos de l'utilisateur. (<i>home row</i>)
Recherche (f) OU demande (f) OU requête (f) OU information	Activité qui consiste à interroger le système d'exploitation d'un ordinateur, une banque de données, un moteur de recherche Internet, etc. (<i>query</i>)
Répertoire (m) [de fichiers]	Région du disque réservée à la description des fichiers stockés ainsi qu'à l'indication de leur emplacement. (<i>directory</i>)
Réponse (f) pertinente	Dans une recherche, une citation ou une donnée qui correspond exactement à la question posée. On utilise également l'expression « résultat de recherche ». (<i>hit</i>)
Réseau (m)	Ensemble d'ordinateurs et de matériel informatique reliés les uns aux autres. (<i>network</i>)
Réseau (m) local	Réseau comprenant des postes de travail très rapprochés les uns des autres, dans un même immeuble, une usine, un hôpital, par exemple. (LAN) [<i>Local Area Network</i>]
Réseau (m) longue portée OU longue distance	Réseau fournissant des services de télécommunications à une zone géographique plus grande que celle couverte par un réseau local ou un réseau métropolitain. (<i>Wide Area Network</i>) [WAN]

Réseau (m) (de transmission) analogique	Tout système utilisant essentiellement un signal continu. (<i>analog communication</i>)
Scanner (m)	Voir balayeur OU numériseur.
Scénario-maquette (m)	Série de dessins ou de photos, avec découpage et scénario, illustrant les diverses scènes d'un projet de film, d'annonce télévisée, de clip vidéo ou d'émission. Le scénario-maquette est utilisé comme plan de tournage. (<i>storyboard</i>)
Signet (m)	Marque créée grâce à un article de menu, qui permet de conserver en mémoire la référence à un document, une page ou un site que l'internaute juge intéressant et qu'il veut retrouver rapidement. Synonyme : Favori (m). (<i>bookmark</i>)
Simuler	Représenter certains aspects du comportement d'un ensemble physique ou abstrait par le comportement d'un autre ensemble. Par exemple, représenter un phénomène physique au moyen d'opérations effectuées par un calculateur; représenter des opérations d'un calculateur par celles d'un autre calculateur. (<i>simulate</i>)
Style (m)	Ensemble d'instructions de formatage qu'on peut appliquer rapidement à un texte. Certains logiciels permettent d'unifier à la fois le style des caractères et celui des paragraphes. Exemples : gras, italique, souligné, etc. (<i>style</i>)
Stockage (m)	Conservation des données dans un support de mémoire. (<i>storage</i>)
Support de mémoire (f) OU dispositif (m) de stockage OU unité (f) de stockage	Unité fonctionnelle qui peut recevoir, conserver et restituer des données. (<i>storage device</i>)
Symbole (m) graphique	Type d'information qui se présente sous une forme autre que l'écriture (image, dessin, etc.). Les boutons et les icônes sont des exemples de symboles graphiques. (<i>graphic</i>)
Synchrone (adj)	Qui se produit dans le même temps ou à des intervalles de temps égaux. Au cours d'une communication synchrone, on peut envoyer et recevoir des données en même temps. (<i>synchronous</i>)
Système (m) d'exploitation	Logiciel de base d'un ordinateur destiné à commander l'exécution des programmes en assurant la gestion des travaux, les opérations d'entrée-sortie sur les périphériques, l'affectation des ressources aux différents processus, l'accès aux bibliothèques, etc. (<i>operating system</i>)
Tableau (m)	Graphique ou diagramme qui présente les données ou établit des rapports entre plusieurs catégories de données. (<i>chart</i>)
Tableur (m)	Logiciel qui sert à planifier, à gérer des données et à les présenter. Il ressemble beaucoup au grand livre comptable. (<i>spreadsheet</i>)
Technique (f)	Voir <i>technologie</i>

Technologie (f) OU technique (f sing)	Étude ou ensemble des outils, des procédures et des méthodes qui modifient l'activité humaine. Note — Il faut relever qu'en anglais, le terme « technology » a, à la fois, un sens théorique (technologie = étude ou catégorie) et un sens pratique (technique(s) = outils, machines et procédés qui facilitent le travail, la production de produits, de services ou d'autres activités utiles). (<i>technology</i>)
Technologie (f) des communications OU de la communication	Vaste domaine qui traite des moyens techniques utilisés pour communiquer des idées d'un individu à l'autre. (<i>communication technology</i>)
Technologie (f) de l'information	Vaste domaine qui traite des procédés et des outils qui servent à envoyer, à extraire, à stocker, à manipuler et à gérer l'information. (<i>information technology</i>)
Télécharger	Transférer un fichier d'un réseau ou d'un ordinateur à un autre. Note — En français, il existe un seul terme pour désigner le transfert dans les deux directions : (<i>upload</i>) et/ou (download) selon le contexte.
Télécommunication (f)	Toute transmission, émission ou réception de signes, de signaux, d'écrits, d'images, de sons ou de renseignements de toute nature, qui se fait à distance grâce à l'électricité, aux fibres optiques, etc. (<i>telecommunication</i>)
Texte (m)	Dans le traitement de texte, portion d'un fichier qu'on peut lire à l'écran ou sur une page imprimée, et qui peut inclure d'autres éléments — en-tête, titre de bas de page, etc. (<i>text</i>)
Traitement (m) de texte	Logiciel, ensemble de techniques informatiques qui permettent la saisie, la mémorisation, la correction, la mise à jour et la mise en forme d'un texte. (<i>word processing</i>)
Vérificateur OU correcteur (m) orthographique	Logiciel ou fonction d'un logiciel qui vérifie l'orthographe de tous les mots dans un document. (<i>spell checker</i>)
Visite (f) OU visiteur (m)	Accès individuel à un site Web donné. Exemple : Notre site a reçu 725 visites ce mois-ci. (<i>hit</i>)
Web (m) OU W3 (m)	L'ensemble des documents hypertextes et des fichiers associés à ces documents liés les uns aux autres sur Internet. Note — Le terme « W3 », d'origine anglo-saxonne, perd ses connotations culturelles en français, où il prend une valeur de nom propre. De plus, même si l'on retrouve fréquemment les appellations anglaises dans les ouvrages en français, l'appellation « W3 » est à privilégier, car elle est courte et se prononce facilement. (<i>World Wide Web</i>)
URL	Voir adresse W3.

Bibliographie du glossaire

GINGUAY, M. *Dictionnaire d'informatique anglais/français*. Paris, Dunod, 1999.

LE SIGNET. *Glossaire technologique de l'OLF*, [En ligne], 2000. [w3.olf.gouv.qc.ca/banque/]
(4 juillet 2000).

